

ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DEL IDIOMA PEMÓN-TAUREPAN

Ludic strategies for the strengthening of the pémon taurepan language

Hilaria Zerpa

Supervisor Circuital. Zona Educativa del Estado Bolívar Ministerio del Poder Popular para la
Educación

hiliazzerpa2802@gmail.com

ORCID: 0000-0003-2208-9651

José Gimón

Universidad Nacional Experimental de la Fuerza Armada. Núcleo Aragua

jgimon@hotmail.com

ORCID: 0000-0002-3490-5858

Recibido: 6 de septiembre, 2018 | Aprobado: 10 de diciembre, 2018

Resumen

Los juegos son una de las actividades más relevantes para el desarrollo y constituyen parte esencial de los procesos de aprendizajes y de socialización de los niños y niñas. Esta investigación tiene como objetivo proponer estrategias lúdicas, a través de un juego didáctico, para fortalecer el uso del idioma Pemón Taurepan de los maestros y estudiantes del 5° grado de la E.I.B –comunidad indígena kumrakapay–, del Municipio Gran Sabana, del estado Bolívar, Venezuela. La metodología utilizada se fundamenta en un Proyecto Factible, de campo, de tipo descriptivo. Para obtener los datos necesarios en el estudio se utilizó la encuesta y como instrumento el cuestionario. Se concluyó que los juegos son estrategias fundamentales para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan.

Palabras clave: estrategia lúdica; idioma Pemón-Taurepan; aprendizaje lúdico; juegos didácticos.

Abstract

Games are one of the most relevant activities for human development and are an essential part of the process of socialization of children. The purpose of this research is to propose ludic strategies to strengthen the use of the Pemón Taurepan language by the teachers and 5th grade students of the E.I.B -indigenous community kumrakapay, of the Gran Sabana Municipality, of the state of Bolívar, Venezuela. The methodology used is based on a feasible project, field investigation, of a descriptive nature. To obtain the necessary data in the study, the survey was used and the questionnaire was used as an instrument. It was concluded that games are fundamental strategies to strengthen the use of the Pemón-Taurepan language.

Keywords: playful strategy; Pemón-Taurepan language; playful learning; Didactical games

Introducción

El ser humano siempre ha estado en una constante búsqueda del conocimiento, de formas de comunicación y de expresión. Ciertamente, a lo largo del tiempo el hombre ha alcanzado este cometido y una de las maneras por las cuales ha encontrado ese vínculo es precisamente por medio de la cultura.

Es así como en las últimas décadas, la cultura ha promovido una redefinición acompasada de su rol frente al entorno social, político y económico de las naciones desarrolladas y de aquellas en vía de desarrollo, sobre todo en el ámbito de la educación.

No cabe duda de su importantísima gestión como inductor del avance y de la aproximación del contexto social, así como de su predominante papel ante la multiplicidad cultural, la unificación y enlace de las comunidades en sociedad, así como su introducción en los procesos de ecuanimidad, y su incorporación en problemáticas existentes en el ámbito educativo, por lo que hace posible que los juegos, los bailes, la gastronomía, el teatro, el cine y cualquier otra manifestación permita un vínculo de elementos que surten su efecto positivo en el mundo.

Es así como la didáctica educativa desde su función de inculcar valores debe ofrecer alternativas y estrategias que permitan el avance del potencial humano como agente social y cultural.

El juego en la comunidad indígena pemón como elemento didáctico

Latinoamérica es un diverso mestizaje de etnias que ostentan diferentes estructuras de hábitos y costumbres, idiomas, dialectos, entre otros. Se puede vislumbrar de manera clara que estas costumbres han sido de alguna forma influenciadas por el escenario geográfico del sector donde se establecen las poblaciones, ciudades o comunidades. Por lo que González (2015) dice que en Venezuela la diversidad cultural trata distinciones dentro del seno del propio país (p. 417).

Venezuela desde los tiempos de la conquista ha sido conformada por múltiples y diversos elementos culturales, los cuales se han ido plasmando como representación y estructura social en cada uno de las personas que la integran, es decir, a través de la formación familiar en determinada comunidad o población; entendiéndose por cultura el vínculo de toda manifestación, perfiles o patrones, explícitos, por medio de los cuales una sociedad reglamenta y normaliza el comportamiento de los individuos que la componen. De hecho, una de las formas en la que los pueblos intensifican, activan y fortalecen su cultura y mantienen su identidad es por medio de sus dialectos, idiomas y de la noción intrínseca que este conforma.

Es preciso señalar que la función de la didáctica cultural es la generalización del acumulado de manifestaciones las cuales son las maneras y expresiones de una sociedad establecida que, como tal, circunscribe costumbres, experiencias, conocimientos, símbolos, políticas y pautas en la manera de ser, vestir, en la religión, idioma, rituales, cánones de comportamiento y procedimientos de creencias. Desde otra perspectiva, la cultura es toda la información y destreza que tiene el individuo, desde este concepto es esencial para las disciplinas que se encargan del estudio, por lo que para Guillén de Romero (2013):

Es importante instalar en los espacios educacionales una práctica total y permanente de la educación intercultural bilingüe, a fin de que los niños se eduquen a través de su propia lengua y al mismo tiempo que aprenden una segunda lengua. (p. 170)

De hecho, para explicar y vislumbrar tales grafías culturales se requiere que los niños, niñas, adolescentes y los docentes procedan no solo en calidad de concurrentes, sino como generadores de representaciones figuradas que expresen sus sentimientos, inquietudes y conceptualizaciones culturales por medio de las manifestaciones. En este sentido, la educación actual requiere promocionar tácticas metodológicas de aprendizajes que posibiliten el perfeccionamiento de competencias que permitan a los alumnos identificar, apropiarse y relacionar la riqueza de los valores intrínsecos de su cultura con el entorno multicultural como el existe en Venezuela.

De acuerdo con lo expuesto, se establece en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela en los articulados 9 y 121 que los idiomas indígenas y su uso, por ser el primer instrumento intelectual usado por los pueblos como reserva de su cultura y de sus valores materiales y espirituales “constituyen un derecho de los pueblos indígenas y un patrimonio cultural de la nación y de la humanidad”. Asimismo, la Ley Orgánica de los Pueblos y Comunidades Indígenas, en el artículo 95, decreta que los idiomas indígenas deben ser usados en cualquier acto –educativo, sanitario, legal, administrativo- que involucre a estas comunidades. El Ejecutivo Nacional por medio de sus organismos competentes y en conjunto con las organizaciones y pueblos indígenas estipulan alternativas para enseñar los idiomas en el sistema educativo.

Sin embargo, aun con este esfuerzo conjunto del Estado y las organizaciones indígenas, la identidad de los pueblos ancestrales, aborígenes, autóctonos se encuentra en peligro ya que están dejando de usar su lengua materna, algunos por sentir vergüenza étnica y otros porque sus padres son mestizos, sobre todo los que viven, estudian y sociabilizan con los no indígenas, por lo que es necesario que las instituciones educativas se involucren en el rescate y uso del idioma autóctono.

Siendo el maestro pieza clave en este rescate, debe tener las herramientas básicas para desarrolear esta labor, de tal manera que el estudiante reciba un aprendizaje significativo, por lo que es importante que el educador maneje y utilice recursos didácticos que le sirvan de apoyo para realizar su trabajo de modo sencillo y divertido, sabiendo que los niños aprenden más fácil a través del juego, que es innato en ellos y es parte esencial de la vida ancestral desde lo cognitivo hasta lo afectivo.

Por todo esto, se propone este material didáctico y lúdico para fortalecimiento del idioma Pemón-Taurepan en la E.I.B SAN Francisco, con la finalidad de dejar un aporte para que durante los procesos de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas haciendo uso del idioma Pemón-Taurepan, utilizando este material como estrategia para preservar, de forma creativa, la identidad étnica.

En este orden de ideas, las tradiciones y las manifestaciones expresadas por los componentes de la cultura se identifican en diversas partes de Venezuela a través de los idiomas, dialectos, celebraciones, bailes, comidas, entre otros. Se encuentran factores característicos de la cultura, y uno de los encuentros más emblemáticos de la rica manifestación cultural de la nación es la interacción de la herencia europea con la aborígen y la afrodescendiente, así como la adaptación de distintas creencias en ceremonias y danzas en las comunidades. Generación tras generación hacen parte de la memoria colectiva y de esta forma almacenan la esencia del venezolano: mestizo, alegre, creyente y patrimonial. Considerando lo favorable que es disponer de material didáctico como recurso para la enseñanza y el aprendizaje en las escuelas, lo agradable que resulta el juego para los pueblos indígenas y tomando en cuenta el interés del Estado por mantener la cultura aborígen plasmada en las leyes, se decidió crear un material didáctico que resalte el uso de la lengua Pemón-Taurepan.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Proponer estrategias lúdicas para fortalecimiento del idioma Pemón-Taurepan en los alumnos y docentes del 5to grado de la E.I.B San Francisco.

Objetivos específicos

- Determinar las estrategias educativas didácticas utilizadas por los docentes para sensibilizar el uso del idioma Pemón-Taurepan.
- Diagnosticar el conocimiento de los alumnos y docentes en el uso del idioma Pemón-Taurepan.
- Diseñar estrategias lúdicas para fortalecimiento del idioma Pemón-Taurepan.

Marco teórico

Desde la antigüedad el hombre ha buscado formas de entender y relacionarse con el mundo, unas de ellas han sido la investigación y la experimentación a través de lo lúdico. Federico Fröebel, en el siglo XIX, desarrolló novedosas ideas para la educación de los niños, siendo el juego el objeto fundamental de su propuesta. Para este autor, lo lúdico es una verdadera posibilidad de acrecentar las habilidades de pensamiento adecuadas para resolver problemas. De lo anterior, se puede deducir que la lúdica es una dimensión para el crecimiento humano, que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad y encierra una gama de actividades en las que se busca el aumento de la creatividad y de los conocimientos.

Igualmente, Piaget (1969) señala que el juego genera momentos para crear conciencia en las niñas, niños y jóvenes sobre lo relevante que es mantener su propia cultura; para fortalecer los valores autóctonos como el amor, el respeto y sensibilizar el uso del idioma para no olvidar su identidad.

Se entiende que el material didáctico se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a conceptos, habilidades, actitudes o destrezas (Careaga, 2002).

El material didáctico va directamente a las manos del niño y funciona como intermediario en el aprendizaje. Jugar es una forma de aprender y divertirse. Los juegos son considerados actividades muy importantes en la vida del estudiante, constituyen una de las ocupaciones principales porque aportan aprendizaje, descanso y recreación; el juego permite aumentar el interés del participante hacia las diferentes áreas de la vida. Para Leal, citado por Rodríguez y Herrán (2015), el juego tiene propósitos educativos por lo que es un medio eficaz para entender la realidad.

Por otro lado, esta investigación representa un área del interés para población indígena de la Gran Sabana, pues, como se ha mencionado, el idioma es el fundamento de toda comunicación para el entendimiento entre las personas y la lengua indígena es autóctona y ancestral. Esto representa un legado declarado patrimonio de la humanidad ya que los idiomas indígenas son testimonios de la génesis de la madre tierra que hoy es América y, por ende, Venezuela.

Muchos de estos idiomas milenarios se han perdido y con ellos sus culturas, conocimientos y sabiduría antigua. Para que no se extingan por diversas causas -vergüenza étnica, el mestizaje, el poco uso- y se mantenga la identidad del pueblo indígena Pemón se presenta

esta propuesta de proyecto titulada: diseño de estrategias lúdicas para el fortalecimiento del idioma Pemón Taurepan.

Desarrollo cognoscitivo

El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación, el cual es un proceso de reformulación de esas viejas estructuras y elaboración de unas nuevas como consecuencia de la incorporación mental de un nuevo conocimiento, al igual que el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras (Piaget, 1960). Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos de desarrollo, el sensorio-motriz, el pre-operacional, el concreto y el formal, cada uno de estos periodos está constituido por estructuras originales, las cuales se irán construyendo con el paso de un estado a otro. Para describir el proceso de desarrollo intelectual del individuo se explicará en qué consiste cada estadio:

1) Estadio Sensorio-motriz: abarca desde el nacimiento hasta los dos años de edad aproximadamente y se caracteriza por ser un estadio pre-lingüístico. El niño aprende a través de experiencias sensoriales inmediatas y de actividades motoras corporales.

2) Estadio de las operaciones concretas. Se subdividen en: a) Sub-estadio del pensamiento pre-operacional, en el que el símbolo viene a jugar un papel importante además del lenguaje; esto ocurre entre los 2 y los 4 años aproximadamente. En el segundo nivel que abarca entre los 4 y 6 años, el niño desarrolla la capacidad de simbolizar la realidad, construyendo pensamientos e imágenes más complejas a través del lenguaje y otros significantes. Sin embargo, se presentan ciertas características en el pensamiento del niño como: egocentrismo, realismo, animismo, superficialidad, pre causalidad, del pensamiento, razonamiento transductivo.

3) El sub-estadio del pensamiento operacional concreto, el cual es a partir de los 7-11 años aproximadamente, el niño logra la reversibilidad del pensamiento, además que puede resolver problemas si el objeto está presente, desarrollándose la capacidad de seriar, clasificar, ordenar mentalmente conjuntos. Se van produciendo avances en el proceso de socialización, en la escolaridad que va desde 1er grado a 6to grado, aun cuando las relaciones se van haciendo más complejas.

4) Estadio de las operaciones formales: comprende de los 11 a los 15 años. En este periodo el adolescente ya se desenvuelve con operaciones de segundo grado, o sea, sobre resultados de operaciones. En este nivel el desarrollo cualitativo alcanza su punto más alto, ya que se desarrollan sentimientos idealistas. El niño o adolescente maneja las dos reversibilidades en forma integrada, simultánea y sincrónica.

En definitiva, los niños pasan por las diferentes etapas en el mismo orden, sin importar su cultura y las experiencias a las que estén sometidos ya que cada uno de estos periodos posee un carácter de integración.

El juego como principal metodología de aprendizaje

El juego es el principal motor de aprendizaje del niño, gracias al carácter motivador de refuerzo y de transferencia tiene el carácter de ser uno de los principales materiales en la educación primaria que promueve el aprendizaje.

El juego intercultural es un material importante en el proceso de formación de los niños. Fröebel (2005) fue uno de los primeros que creó materiales educativos que permitían al niño desarrollar su intelecto. Él creó el jardín de infancia donde el niño podría desarrollarse de forma global, por ejemplo, montando y desmontando piezas de un juguete. Moreno-Flagge (2013) afirma que “el juego sensorial tiene una influencia importante en el desarrollo de los niños” (p. 56).

En este sentido, los niños aprenden las propiedades que caracterizan los juegos y las reglas mientras mejoran su creatividad. Estas herramientas lúdicas aportan seguridad, confianza, control sobre el medio y aprendizaje será un proceso inconsciente y natural, ya que aprenderá y adquirirá las habilidades necesarias para su desarrollo a través de la interacción con los demás.

Laguía y Vidal (2001) argumentan que para los niños el juego no es solo un mecanismo placentero sino que se convierte en una necesidad vital para desarrollarse y crecer. El juego es la primera herramienta de aprendizaje que tiene para descubrir toda la realidad que le rodea, siendo el mejor medio de enseñanza ya que va a estar presente en su vida desde el nacimiento hasta la edad adulta. Debido a que el niño aprenderá a través del descubrimiento, la experimentación que hace con todos los objetos que encuentra en su ambiente.

Es a través del juego que se educará y también adquirirá habilidades de una manera natural, y como indica Soler (1984) “después de tres años, todo lo que el niño toma tendrá una relación directa con el juego, ya que a través de su uso puede dar un mejor significado al mundo en el que crece” (p. 23).

El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, es una forma de comunicar y compartir conocimientos, de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. Facilita una actitud constructivista e investigadora, se adapta a los estilos de aprendizaje de manera agradable y sirve como medio de relajación y esparcimiento.

Todo ello despierta la curiosidad y encamina hacia el experimento. Lo abstracto se hace realidad; y a nivel interactivo posibilita la comunicación oral en equipo. En los procesos de enseñanza y aprendizaje, la educación y la capacitación responden a la acción, al compromiso, a la conciencia, a la interacción permeada por los valores y lo social, todos ellos elementos articulados a través del juego. La pedagogía lúdica tiene la facultad de posibilitar el fortalecimiento de la autoestima, el sentido crítico y de pertenencia, la autonomía, autogestión, la creación de espacios interactivos que permiten el reconocimiento del otro, el diálogo de saberes, la concepción de formas de conocimiento, el desarrollo de la creatividad, la invención de nuevos símbolos e imágenes, la reconstrucción de la memoria individual y colectiva.

Metodología

Esta investigación está enmarcada en el paradigma positivista, bajo la modalidad de proyecto especial. El diseño de investigación seleccionado fue el estudio no experimental, de campo y el nivel descriptivo

Población y muestra

Al ser la población de la presente investigación de tipo finita se tomó como muestra el cien por ciento (100%) de la población, es decir, a los estudiantes y docentes de la E.I.B de “San Francisco”, durante el año escolar 2016- 2017: una población de diez (10) entre personal docente y directivo y cuarenta (40) alumnos, para un total de cincuenta (50) individuos a consultar, disgregada en:

- Dos (02) del personal directivo,
- Uno (01) del área Psicopedagoga,
- Cinco docentes (05),
- Dos (02) auxiliares que imparten clase a los alumnos y;
- Cuarenta (40) alumnos de esta sección y grado.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

La técnica utilizada fue la observación directa y la encuesta. Como instrumento se usó la guía de observación y el cuestionario que permitieron evaluar y conocer la realidad de la situación, recopilando los datos e información que sirvieron de aporte para el desarrollo de la investigación.

Técnicas de análisis y presentación de datos

Los datos obtenidos durante la recolección se clasificaron, tabularon y se analizaron, a través de frecuencias porcentuales y gráficas para su mejor visualización. La técnica de análisis de datos que se utilizó en esta investigación para la medición de los resultados

obtenidos, fue la codificación, la estadística descriptiva y el diagrama circular (sectoriales) en la cual se expresan los porcentajes obtenidos según las repuestas dadas por las personas encuestadas.

Presentación y análisis de resultados

A continuación, se exteriorizan los resultados, luego de la aplicación del cuestionario a la muestra distinguida; en un primer aspecto se presenta las preguntas aunado a su pertinente cuadro de frecuencia y en un segundo corte, se presentan los gráficos de forma porcentual que expresan las bifurcaciones logradas de la aplicación del test y por último, se efectúa la síntesis los resultados.

Diagnóstico del conocimiento que tienen los estudiantes y docentes en el uso del idioma Pemón-Taurepan de la E.I.B San Francisco

Indicador: Fortalecer el uso del idioma

Ítem N° 1. ¿En su trayectoria en el E.I.B San Francisco, conoce algún material didáctico, escrito en idioma Pemón-Taurepán que se utilice como estrategia lúdica durante la clase?

Cuadro 1
Distribución absoluta y porcentual del conocimiento del material didáctico

Frecuencia		
Alternativas	Absoluta	Porcentual
SÍ	0	0%
NO	50	100%
Total	50	100%

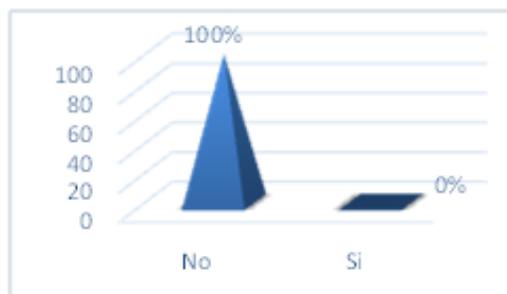


Gráfico 1. Existencia de Material

En relación con el conocimiento de algún material didáctico escrito en idioma Pemón-Taurepan en la E.I.B San Francisco, que se utilice como estrategia lúdica durante la clase, la muestra seleccionada reflejó en los resultados que un 100% de los encuestados indican que desconocen que se haya hecho uso de algún tipo de material didáctico escrito en idioma Pemón-Taurepán.

Ítem Nº 2. ¿En la actualidad dialoga usted haciendo uso del Idioma Pemón-Taurepan durante la clase?

Cuadro 2
Distribución absoluta y porcentual del uso del idioma

Alternativas	Frecuencia	
	Absoluta	Porcentual
SÍ	12	25%
NO	20	40%
Ocasionalmente	18	35%
Total	50	100%

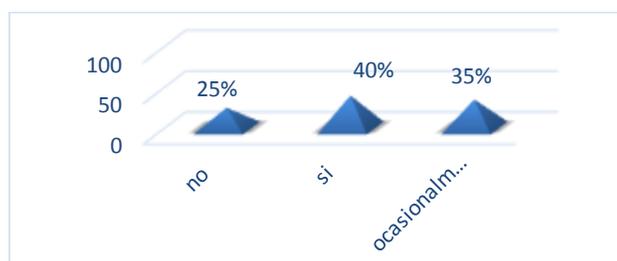


Gráfico 2. Uso del idioma Pemón-Taurepán durante la clase

Con respecto al uso de diálogos en idioma Pemón-Taurepan durante la clase, se pudo evidenciar un índice de 75% de los encuestados presentan conocimiento del idioma, que es la sumatoria del 40% que lo dialoga fluidamente y el 35% que lo hace ocasionalmente, mientras el 25% restante desconoce lo que se esté dialogando en idioma Pemón durante la clase.

Determinación de las estrategias educativas didácticas utilizadas por los docentes para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan en los estudiantes y maestro del 5to grado de la E.I.B San Francisco

Indicador: Material Didáctico

Ítem 3. ¿Estaría de acuerdo en utilizar material didáctico como estrategia lúdica para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan en la clase?

Cuadro 3
Distribución absoluta y porcentual del material didáctico

Alternativas	Frecuencia	
	Absoluta	Porcentual
Sí	50	100%
NO	0	0%
Total	50	100%

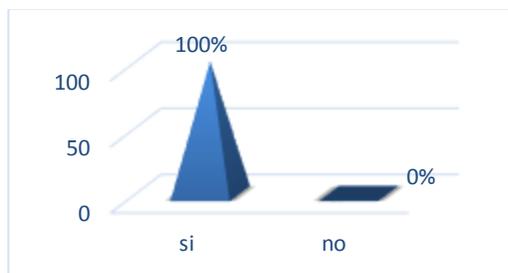


Gráfico 3. Material Didáctico como estrategia lúdica

En relación con la posibilidad de utilizar material didáctico como estrategia lúdica para fortalecer el uso del idioma Pemón Taurepan en clase, el 100% de los encuestados señaló que sí lo usarían.

Indicador: Aprendizaje – Juegos didácticos

Ítem 4. ¿Te gustan los juegos didácticos?

Cuadro 4
Distribución absoluta y porcentual del juego didáctico

Alternativas	Frecuencia	
	Absoluta	Porcentual
SÍ	50	100%
NO	0	0%
Total	50	100%

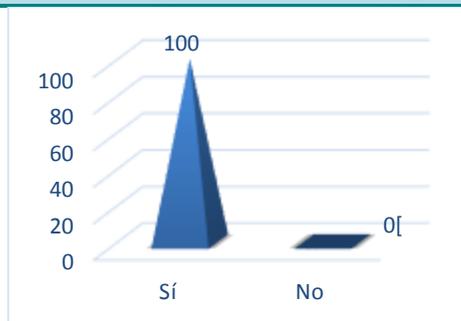


Gráfico 4. Juegos didácticos

El 100% de los encuestados señaló que le gustan los juegos didácticos y que de implementarse en el aula de clases influirá de manera positiva en fortalecer el conocimiento del idioma Pemón-Taurepan en los estudiantes y facilitará la enseñanza.

Indicador: Aprendizaje de valores

Ítem 5. ¿Conoces cuáles son los elementos contentivos del idioma Pemón-Taurepan?

Cuadro 5
Distribución absoluta y porcentual de los elementos del idioma

Alternativas	Frecuencia	
	Absoluta	Porcentual
SÍ	5	10%
NO	45	90%
Total	50	100%

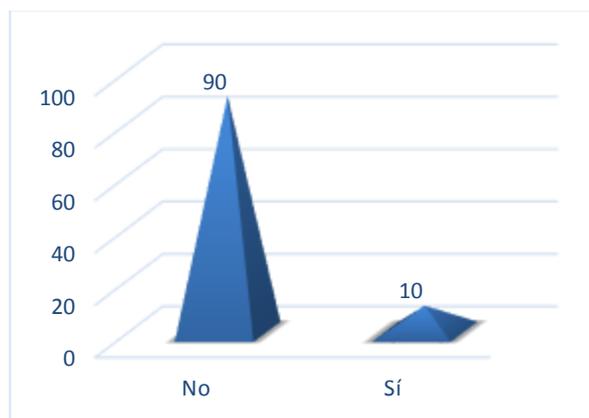


Gráfico 5. Elementos contentivos del idioma Pemón-Taurepán

Con respecto al conocimiento que pudiesen manejar los alumnos del 5to. grado de la E.I.B. San Francisco de los elementos que contiene el idioma Pemón-Taurepan, el 90% de los encuestados señalaron no tener conocimientos y el 10% apuntó que no conoce algunos de los elementos del idioma.

La propuesta

El diseño de todo recurso o material didáctico parte, como señala la Fundación Bolivariana de Informática y Telemática (FUNDABIT, 2008), de una idea inicial que se estima beneficiosa para los procesos de enseñanza y aprendizaje: “la idea inicial constituye lo que se quiere crear, contiene el qué (materia) y el cómo (estrategia didáctica)”.

Contextualización de la propuesta

Esta propuesta busca instruir y beneficiar a los profesores y estudiantes. Para ello se trazaron objetivos, se aplicó un cuestionario, se procedió a la realización de un trabajo de campo, se hizo un análisis de fuentes documentales y de los datos obtenidos de las encuestas.

Por el proceso seguido se conoce que la aplicación de esta propuesta podrá darse en la E.I.B. San Francisco, ubicada en el estado Bolívar (República Bolivariana de Venezuela), asimismo, dicho estudio se realiza para dar a conocer la cultura indígena, específicamente, el idioma Pemón-Taurepan.

La propuesta se instituye sobre las plataformas de la factibilidad, ya que el estudio se vincula con habilidades, cualidades y recursos con los cuales podrá contar la institución educativa, así como la disposición del personal tanto directivo como docente para la implementación del mecanismo estructurado en un juego didáctico.

Objetivos de la propuesta

Objetivo general

Fortalecer la acción del docente en el aula de clase a través de la implementación de juegos como estrategia de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Introducir en el aula de clase material didáctico para con ello vigorizar los mecanismos de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y maestros, a través de estrategias para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan.
- Implementar estrategias lúdicas que permitan a los estudiantes de la E.I.B. San Francisco, la participación en este tipo de instrumento para la interacción con el idioma Pemón-Taurepan.

Desarrollo de la propuesta

Este diseño está sustentado bajo dos premisas: una dirigida al personal de la institución y otra a los alumnos, ambas enfocadas en el uso del idioma Pemón Taurepan en el aula. Esto permite que los docentes participen en la propuesta e implementen técnicas y estrategias para que los estudiantes del E.I.B San Francisco puedan participar y ser parte de la historia en Venezuela respecto al uso de las lenguas indígenas.

En este sentido, la educación ha llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y en la actualidad es necesario proporcionar a los niños y niñas una enseñanza que favorezca su desarrollo cognitivo. No obstante, es complejo para algunos docentes transferir esta instrucción y que los niños y niñas obtengan con facilidad la competencia planteada. Por ello nació la iniciativa de diseñar estrategias lúdicas dirigidas a fomentar el aprendizaje del idioma Pemón-Taurepan con herramientas prácticas. Se espera lograr los procesos de enseñanza y aprendizaje planificados porque, a través de esta implementación, los docentes tendrán la oportunidad de innovar y los estudiantes serán capaces de construir su propio conocimiento.

El diseño de este juego didáctico nace como respuesta al diagnóstico realizado en la E.I.B. San Francisco, en el que se pudo constatar la necesidad de desarrollar un material educativo para ser usado tanto por docentes como por estudiantes, con el propósito de incorporar, a través de estrategias lúdicas, el idioma Pemón-Taurepan en el aula de clases.

Con este juego se espera desarrollar actitudes positivas hacia el aprendizaje y motivar a los niños y niñas para el uso del idioma Pemón-Taurepan en el aula de clase, a través de la elaboración de ideas les que permitan contribuir, aplicando la creatividad, en la adquisición y preservación de ese conocimiento ancestral.

Juego didáctico para reforzar el aprendizaje y práctica de los conocimientos del idioma Pemón Taurepán

Cuadro 7
Plan de acción de la propuesta

Plan de Acción		
Línea Estratégica	Acciones	Definición
¿De qué manera incentivar inicialmente a los estudiantes para impulsar la propuesta de un material didáctico como estrategia lúdica para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan en la E.I.B San Francisco?	Orientar a los alumnos dentro del salón. Instituir equipos de estudiantes. Perfilar las acciones a ejecutar.	<ul style="list-style-type: none"> Definir los criterios del despliegue de la propuesta.
¿Cómo disponer de los recursos financieros para poner en práctica la propuesta del diseño de un material didáctico como estrategia lúdica para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan en la E.I.B San Francisco?	Diseñar las acciones a ejecutar en virtud de los factores que intervienen para el diseño de la consumación de la propuesta. Cumplir con los tiempos que se establezcan en las reglas o pautas de desarrollo. Ejecutar el seguimiento.	Asociación entre los estudiantes y docentes que participen de la propuesta del diseño de un material didáctico como estrategia lúdica para fortalecer el uso del idioma Pemón-Taurepan en la E.I.B San Francisco.
Estimular el aprendizaje a través de un mecanismo didáctico, fácil y novedoso.		Propiciar el compromiso y responsabilidad del equipo de estudiantes y docentes.

La tabla plurilingüe

Cuadro 8
Sinopsis del juego didáctico

Diseñador del juego: Hilaria Zerpa	Nombre del juego: la tabla plurilingüe
Enunciado: ¿Te gustaría despejar tus dudas de traducción entre los idiomas que sabes? ¿Quieres conocer la traducción de una palabra en otro idioma? Para ello, deberás experimentar con este interesante y divertido juego de interpretación e ingenio; expande tus conocimientos bilingües y mejora tu manera de traducir. Con este juego puedes desafiar a tu inteligencia y memoria y demostrar lo que sabes de los idiomas autóctonos, nuestra historia, cultura y ciencia. ¿Estás preparado? ¡Adelante!	

<p>Descripción: Juego de interpretación y memoria de traducción, que encierra en 3 columnas diversas formas de observar las traducciones entre idiomas, lenguajes y expresiones gráficas, útil para fortalecer el uso de los idiomas autóctonos de la Gran Sabana; se utilizará como estrategia lúdica de aprendizaje.</p>	<p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Involucrar a los practicantes del juego para que ponga en práctica sus destrezas y habilidades en el uso del idioma. - Incentivar a los involucrados para mejorar la comunicación intercultural bilingüe. - Lograr la transición y adquisición de conocimientos ancestrales, de manera fácil y divertida. 	<p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales: figuras, papel, lápiz, colores, objetos, tiza, marcadores, pizarra, reciclajes, otros. - Humanos: participantes, instructor, líder de equipo. - Económicos: dinero o cualquier moneda, metal precioso, mineral.
<p>Tiempo de juego: definido por el instructor o el líder</p>	<p>Año de emisión: 2017</p>	<p>Dirigido a: niños entre 8 y 12 años de edad (preferiblemente)</p>
<p>Reglas e instrucciones:</p> <p>A) Este juego está sujeto a las normas de convivencia existentes en la institución.</p> <p>B) Todo jugador que busque un diccionario, traductor u otro tipo de apoyo, sin permiso de quien dirige el juego, se le aplicará una multa o amonestación con la que perderá puntos el equipo.</p> <p>C) Se considera un error cuando hay: traducción errada, palabras fuera de los idiomas permitidos o sin traducción entre estos.</p> <p>D) El tiempo de juego lo determina el instructor o líder.</p> <p>E) El participante tiene derecho a 3 comodines.</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Consulta. b. Corrección. c. Pista. <p>F) Por cada 3 errores que se consigan en una tabla se le agregará una fila para resolver.</p> <p>G) Un jugador será descalificado por: agresión física o verbal a cualquiera de los involucrados en el juego, incumplir las reglas, realizar acciones antideportivas u otro hecho grave.</p> <p>H) El juego concluye al terminar el tiempo sugerido por el instructor o líderes y/o al completar las casillas de la tabla, dentro del tiempo estipulado, por uno de los equipos o un jugador.</p>		<p>Instrucciones:</p> <p>I) Identificación y funciones de los recursos humanos del juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Los participantes: (mínimo 2) son los jugadores y quienes lo llevan a cabo. Cuando el participante haya logrado completar toda la tabla dice TERMINADO. b. Los instructores: otorgan los permisos y aplican las reglas. Palabras que utiliza en el juego: COMIENCEN = para dar inicio al juego. ALTO = para que todos se detengan. RECESO = cuando se tenga que corroborar la tabla de algún jugador, cuando se esté corrigiendo un error y/o cuando un jugador se retire o gane. c. Líder de grupo: es quien guía al equipo para llenar la tabla, puede hablar directamente con el instructor o el líder de otro grupo, el que tiene el lápiz y, por lo tanto, posee la decisión final en el llenado de las tablas. <p>J) El recuadro solo puede ser de 3 columnas y en 2 de ellas debe tener dos idiomas distintos, en la sobrante un tipo de expresión escrita o gráfica.</p> <p>K) Se permite la publicación de pistas (palabras que tienen que ver con el contenido) por parte de los líderes de grupo o el instructor quienes, para resolver la tabla, las dirán a manera de acertijo.</p> <p>L) los 3 comodines a los que tienen derecho los participantes son:</p> <ul style="list-style-type: none"> a. una consulta: al líder, instructor, compañero, al diccionario o traductor. b. corregir 2 errores (hallados por los evaluadores, con un tiempo limitado de 30 segundos por error). c. pedir una pista (al instructor o líder). <p>M) El instructor o líder puede agregar alguna otra regla que beneficie a todo los involucrados.</p> <p>N) La distribución de las tablas puede ser por sorteo, selección, cualquier minijuego de azar, algún cálculo u otro método.</p>
<p>Plan de actividades</p>		
<p>Inicio: El profesor o instructor explica el juego, sus condiciones y reglas, después se organiza a los estudiantes o participantes (en</p>	<p>Desarrollo: Los participantes (o grupos organizados) buscarán completar las casillas de la tabla, ya sea que esté incompleta (donde iniciarán</p>	<p>Cierre: El juego finalizará cuando alguno de los grupos o jugadores termine de llenar correctamente todas sus</p>

<p>grupos si es el caso). Luego dibujan una tabla, de tres columnas y 15 filas, en la pizarra e identifica las categorías que utilizará, además el tema del contenido; los estudiantes o participantes copian la tabla (que puede estar vacía o incompleta), para llenar, en una hoja; cuando todo dará inicio...</p>	<p>directamente) o vacías (en las que escribirán, en privado, los nombres que deseen uno por fila; para entregar a otros participantes). Durante el juego el responsable pasará verificando el progreso de los jugadores; los jugadores utilizarán los comodines y realizarán preguntas para resolver la tabla.</p>	<p>casillas de la tabla y diga TERMINADO; o luego de culminar el tiempo estipulado para resolver la tabla y el instructor o profesor verifique cada una de ellas, la que tenga menos errores será la ganadora.</p>
<p>Notas: El diseño de este juego permite que se practique de las siguientes maneras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colectiva: el instructor elabora una tabla para que todos los participantes la resuelvan. • Unitaria: los participantes o grupos diseñan una tabla para que sus compañeros u otros equipos las completen. • Mixto: combinando ambas maneras de expresión, reestructurándolo con nuevas reglas. 	<p>Estrategias: Recurrir a auto-interpretación colectiva y lógica,</p>	
	<p>Involucrados: docentes, instructor o líder, estudiantes.</p>	
	<p>Instructores: (1/30) por lo general será el docente.</p>	<p>Practicantes permitidos: 7 máximo por grupo</p>

Cuadro 9
Esquema de juego didáctico

	Idioma 1	Expresión gráfica o dibujo	Idioma 2
1.	<p>En esta columna se escriben palabras de los idiomas (español, portugués, inglés)</p>	<p>En esta columna se presentan figuras de Seres (plantas, animales, personas o personajes), objetos (construcciones, instrumentos, herramientas, expresiones y simbologías de la cultura indígena)</p>	<p>En esta columna se escribirá la traducción al idioma Pemón -Taurepan (o cualquier otro de los pueblos indígenas)</p>
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.	Mano		Mia
8.	Pescado (español)		
9.	Pilón		Ako (Pemón)
10.			
11.	Sun (ingles)		wey
12.	Árbol		Yoï (Pemón)
13.	Tigre		Kaikuse
14.	Caballo (portugués)		Kabare
15.	Perro		Arimaraka(pemon)

Este juego se puede utilizar en todas las materias y contenidos de las áreas de aprendizaje.

Plan de costo para la aplicabilidad del plan de acción

En la actualidad se presenta un contexto con características cambiantes en la enseñanza del educando, haciendo necesaria la aplicación de métodos que faciliten y se adapten a la transformación educativa del día a día, por lo tanto se justifica la formación de una propuesta basada en la implementación de estrategias lúdicas dirigidas a la enseñanza del idioma Pemón-Taurepan para fortalecer este aspecto en la E.I.B San Francisco.

Dentro del contexto presupuestario o de los recursos requeridos para la implementación de la propuesta y la planificación del costo está en el cómputo del valor anticipado de los costos a ser contemplados.

Costo estimado de la aplicación del esquema didáctico

Para la implementación de la propuesta se elaboró un presupuesto que se detalla en el cuadro siguiente:

Cuadro 10
Detalle económico del recurso; probabilidad de niveles de diagnóstico

Análisis de costo:				Estadísticas de probabilidad	
Recurso:	Precio (Bs.)	Costo de ejecución		P%	Niveles
Papel (reciclable)	0	0	Hojas ya usadas	< 25%	Inversión
Hoja blancas	20.000	20.000	Opcionales	> 97%	Participación
Colores	250.000	250.000		> 70%	Aprendizaje
Lápiz	65.000	0	Propiedad del estudiante	> 85%	Aprendizaje mutuo
Cuaderno	120.000	0		> 65%	Captación de interesados
Tiza	12 Unds X 150.000	0	Propiedad del docente	> 80%	Retención de Valores
Marcador acrílico	80.000	0			
Diccionario	350.000	0	Propiedad de la biblioteca escolar	<i>Cada uno de estos porcentajes está definidos de un total de probabilidad en su propio nivel...</i>	
Traductor	300.000	0			
Total aproximado	1.335.000	270.00	Es factible		

Recomendaciones

A continuación se presentan algunas sugerencias que integran, complementan y orientan la elaboración y aplicación de la propuesta:

Se recomienda a los docentes de la EIB “San Francisco” que interioricen y se vinculen con las actividades de la propuesta como parte de su compromiso por mantener el acervo histórico y cultural que permita la adecuada formación de los niños y niñas en el habla del idioma Pemón-Taurepan a través de la aplicación de juegos didácticos.

En este sentido, se debe efectuar un seguimiento constante dentro del contexto de la implementación, con la finalidad de verificar paso a paso los resultados que se van logrando con la implementación de este juego didáctico.

Es necesario verificar y controlar si los estudiantes han incorporado, de manera gradula y sostenida, palabras del idioma Pemón-Taurepan en su desempeño en aula de clases, al igual que los docentes.

Conclusiones

El diagnóstico realizado arroja que existe un alto grado de desconocimiento de la cultura indígena en general y muy bajo nivel en identidad indígena. En este sentido, el nivel de información que poseen los docentes, el personal directivo y los estudiantes sobre el idioma Pemón-Taurepan es deficiente.

Se espera que con la propuesta se generen nuevas estrategias educativas didácticas para sensibilizar en el uso del idioma Pemón-Taurepan a los estudiantes y maestros del 5to grado de la E.I.B San Francisco

Con esta investigación se busca fomentar el conocimiento de la lengua indígena pemón, lo que implica que tanto docentes como estudiantes se acerquen a su propia cultura y a sus elementos ancestrales.

Referencias

- Careaga, I. (2002). *Los materiales didácticos*. Ciudad de México: Trillas.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. (1999). Gaceta oficial de la República Bolivariana de Venezuela, 5453. (Extraordinario) marzo 24, 2000.
- Ministerio del Poder Popular para la Educación. (2007). *Diseño Curricular del Sistema Bolivariano de Venezuela*. Caracas: Autor.
- Fröebel, F. (2005). *La educación del hombre*. Madrid: Hortensia Cuellar.
- Guillén de Romero, J.C. (2013). La diversidad cultural educativa indígena venezolana en el contexto socio-jurídico. *Revista de Ciencias Sociales*, XIX(1), 170-182. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=28026467005>
- González, V. (2015). Diversidad cultural en Venezuela: Yukpa y Pemón, dos mundos de vida. *ARJÉ. Revista de Postgrado*, 9(17). Recuperado de: <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj17/art33.pdf>
- Fundación Bolivariana de Informática y Telemática. FUNDABIT. (2008). Ministerio del Poder Popular para la Educación, constituido mediante el Decreto N° 1.193, el 6 de febrero de 2001, publicado en la Gaceta Oficial N° 37.137, el 9 de febrero de 2001.
- Lagua, M.J. y Vidal, C. (2001). *Rincones de actividad en la escuela infantil*. Barcelona: Grao.

Ley Orgánica de los Pueblos y Comunidades Indígenas (2005). Publicada en la Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela n° 38.344 del 27 de diciembre de 2005

Moreno-Flagge, N. (2013). Trastornos del lenguaje: Diagnóstico y tratamiento. *Revista Neurol*, 1, 85-94.

Piaget, J. (1969). *Procesos cognitivos*. Madrid: Aguilar.

Rodríguez, Y. y Herrán, A. (2015). Enseñanza y apropiación didáctica del yaruro lengua ancestral de los Pumé, un pueblo indígena originario de Venezuela. *Porta Linguarum*, 23. Recuperado de: <file:///C:/Users/Win%208.1/Downloads/Dialnet-EnsenanzaYapropiacionDidacticaDelYaruroLenguaAnces-5189014.pdf>

Soler, R. (1984). Adquisición y utilización del artículo. En M. Siguán (Edit.), *Estudios sobre psicología del lenguaje infantil*. Madrid: Pirámides.